

MENGEMBANGKAN KOMITMEN BELAJAR MELALUI SIMULATIF PLAYBASED

By:

Chandra Affiandary

Abstrak

Bagi siswa ataupun peserta didik jenjang SMA yang berada pada masa remaja komitmen sangat diperlukan untuk menjadi individu yang sukses. Bandura (Pajares & Urdan, 2005) mengungkapkan bahwa komitmen penting dimiliki oleh remaja, *“Adolescents need to commit themselves to goals that give them purpose and a sense of accomplishment. Without personal commitment to something worth doing, they are unmotivated, bored or cynical. They become dependent on extrinsic sources of stimulation”*. Menurut Bandura remaja sangat penting memiliki komitmen dalam melaksanakan aktivitas kehidupannya. Remaja harus memiliki komitmen terhadap tujuan-tujuan hidup yang akan memberikan arahan dan kejelasan langkah-langkah dalam usaha pencapaiannya. Bosan atau merasa pesimis terhadap apa yang akan mereka kerjakan tanpa komitmen para remaja akan tergantung pada sumber stimulasi eksternal.

Kata Kunci: Komitmen, simulatif play based

A. PENDAHULUAN

Sekolah merupakan salah satu lembaga yang menjadi tempat diselenggarakannya pendidikan bagi tiap individu. Melalui sekolah setiap siswa diharapkan dapat belajar lebih baik (*school as a place for better learning*), sehingga potensi siswa dapat berkembang dengan optimal. Sekolah dipandang sebagai suatu organisasi yang didisain untuk dapat berkontribusi terhadap upaya peningkatan kualitas hidup bagi masyarakat suatu bangsa. Sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) serta peningkatan derajat sosial masyarakat.

B. Komitmen belajar

1. Definisi Komitmen Belajar

Salah satu aspek untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu adalah komitmen yang kuat untuk belajar. Pulaski Community Partner Coalition (2003) *“one of the keys to a successful adulthood is getting a good education. It's something every parent wants for her or his child, But getting that good education requires from both student and parent- a strong commitment to learning”*. Salah satu kunci keberhasilan seseorang dalam meraih kedewasaan adalah dengan pendidikan yang baik, akan tetapi untuk mendapatkan pendidikan yang baik memiliki salah satu syarat mutlak bagi orang tua dan siswa, yaitu komitmen yang kuat untuk belajar.

Komitmen secara etimologi berasal dari bahasa Inggris yaitu *to commit (verb)- commitment (noun)* yang merujuk pada pengertian *earnestness, seriousness, sincerity*, yakni kesungguhan seseorang dalam melakukan sesuatu (Pamela Espeland dan Elizabeth Verdick, 2007; Hillage, 1997, Meyer dan Allen dalam Awaludin dan Abdulkadir, 2006). Kesungguhan tersebut merupakan wujud kesetiaan dalam melakukan sesuatu. Selanjutnya istilah komitmen dalam *The American*

Heritage@ Dictionary of the English Language (2000) diartikan sebagai "*the state of being bound emotionally or intellectually to a course of action or to another person or person*". Keadaan yang mengikat individu secara emosional atau intelektual untuk melakukan suatu tindakan.

Komitmen dalam konteks pendidikan dan belajar harus merupakan bentuk kesadaran dari dalam diri individu. Pamela Espeland & Elizabeth Verdick (2005:1) memaparkan bahwa:

"a commitment is a promise you make to your self or someone else, A commitment to learning is a promise to do your best in school. Learn new things, do your homework, care about teachers, and read-not just you have to, but because you want to".

Komitmen adalah suatu janji terhadap diri sendiri dan orang lain. Komitmen belajar adalah sebuah janji untuk melakukan yang terbaik di sekolah, mempelajari hal yang baru, mengerjakan tugas, adanya perhatian kepada guru, dan membaca bukan hanya karena merasa harus, akan tetapi karena membutuhkannya.

Menurut Aam Imaddudin (2007:28) komitmen menyiratkan beberapa komponen yang tercakup dalam pengertian yaitu : 1) niat dan kesungguhan (keterikatan secara intelektual dan emosional) dalam melakukan aktifitas, 2) tanggung jawab, 3) dedikasi, 4) Perjanjian dan 5) keterikatan.

Selanjutnya menurut Marica et al. (1993:2006-211) komitmen adalah keteguhan pada satu tujuan, nilai dan kepercayaan yang dibuktikan dengan aktivitas yang mendukung. Tingkat komitmen individu dapat ditunjukkan oleh sejauh mana keleluasan dan keadaan aspek: a) *knowledgeability*, b) *activity directed toward implementing the chose identity element*, c) *emotional tone*, d) *Identification with significant other*, e) *projecting one,s personal future*, dan f) *resistance to being swayed*.

Rochmat Wahab (1987:58) menjelaskan bahwa komitmen menggambarkan ikatan tanggung jawab antar diri dengan dunia luar, bagaimana seseorang mempunyai komitmen, dapat dilihat dari kesungguhannya dalam bertanggung jawab terhadap tugasnya.

Pendapat para ahli yang telah dipaparkan mengenai batasan dan pengertian komitmen mengarahkan pada dua kata kunci utama yang terkandung dalam pengertian komitmen yaitu; a) kesungguhan , dan b) keteguhan. Kesungguhan dapat diartikan sebagai keseriusan, ketulusan dalam melakukan sesuatu (KBBI, 2002:1156, Peter Salim, 1997:1122). Sedangkan keteguhan memiliki pengertian: kekuatan , ketetapan, kelekatan, persistensi, tidak mudah berubah dan terpengaruh, menunjukkan kekuatan diri dalam mencapai tujuan, kuat berpegang pada janji dan prinsip yang dianut (KBBI, 2002:1166, Peter Salim, 1997:1166, Homby, 1983).

Berdasarkan pemaparan para ahli, maka definisi komitmen belajar dapat dielaborasi sebagai suatu kesungguhan dan keterikatan siswa dalam memegang janji untuk melakukan yang terbaik dalam proses belajar mengajar yang ditandai dengan munculnya aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Knowledgeability
- b. Memiliki motivasi berprestasi
- c. Kemampuan mengelola emosi
- d. Memiliki keterampilan mengidentifikasi orang lain yang dianggap penting/ dapat membantu pencapaian tujuan yang ditetapkan.

- e. Proyeksi diri ke masa depan seseorang.

2. Perkembangan Komitmen Belajar Siswa SMA

Bagi siswa ataupun peserta didik jenjang SMA yang berada pada masa remaja komitmen sangat diperlukan untuk menjadi individu yang sukses. Bandura (Pajares & Urdan, 2005) mengungkapkan bahwa komitmen penting dimiliki oleh remaja, *"Adolescents need to commit themselves to goals that give them purpose and a sense of accomplishment. Without personal commitment to something worth doing, they are unmotivated. Bored or cynical. They become dependent on extrinsic sources of stimulation"*.

Menurut Bandura remaja sangat penting memiliki komitmen dalam melaksanakan aktivitas kehidupannya. Remaja harus memiliki komitmen terhadap tujuan-tujuan hidup yang akan memberikan arahan dan kejelasan langkah-langkah dalam usaha pencapaiannya. Bosan atau merasa pesimis terhadap apa yang akan mereka kerjakan tanpa komitmen para remaja akan tergantung pada sumber stimulasi eksternal.

Komitmen berkembang pada remaja seiring dengan proses perkembangan remaja seiring dengan proses pencarian identitas yang menjadi bagian dalam proses perkembangan remaja, dan secara keseluruhan akan mempengaruhi seluruh area perkembangan remaja, termasuk proses pembelajaran. Identitas yang dimaksud seperti dipaparkan oleh Marcia (1980), sebagai berikut; "identity as a set of statuses that are defined by the extent to which an individual has explored option for his or her life and has shown evidence of having made a commitment to an occupation and ideology".

Secara sederhana, remaja yang telah memiliki kejelasan identitas adalah remaja yang telah matang menentukan peluang yang dapat mereka raih serta membuat komitmen terhadap pilihan pendidikan dan pekerjaan. Selanjutnya Marcia et al. (1993:203-211) menyatakan tingkat komitmen remaja ditunjukkan oleh sejauh mana keteguhan pendirian remaja itu terhadap dominan topik identitas sebagaimana direfleksikan oleh keluasan dan kedalam aspek: a) *knowledgeability*, b) *activity directed toward implementing, the chosen identity element*, c) *emotional tone*, d) *identification with significant other*, e) *projecting one's personal future*, dan f) *resistance to being swayed*.

Merujuk pada pemaparan Marcia et al, tingkat perkembangan komitmen belajar siswa dapat terlihat dari perkembangan aspek-aspek komitmen sebagai berikut.

a. Knowledgeability

Komitmen belajar peserta didik dapat berkembang jika peserta didik memiliki kemampuan mengaktualisasikan sejumlah informasi yang terkait dengan diri, lingkungan dan komponen-komponen lain yang dapat menunjang pencapaian tujuan atau pilihan yang telah ditetapkan. (Aam Imaddudin, 2007:32). Secara sederhana komitmen belajar siswa dapat berkembang secara mendalam jika siswa mampu mengaplikasikan pemahaman dan pengetahuan tentang apa yang menjadi pilihan dan prinsip dalam melakukan sesuatu, termasuk dalam proses belajar.

b. Activity directed toward implementing the chosen identity element

Aktivitas yang terarah pada implementasi identitas dalam proses perkembangan komitmen belajar terkait dengan sejumlah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pencapaian tujuan belajar. (Aam Imaddudin, 2007:32). Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki

komitmen belajar akan melakukan aktivitas yang lebih terarah dan lebih baik untuk pencapaian tujuan belajar yang telah diterapkan.

c. Emotional tone

Aam Imaddudin (2007:32), menyatakan emosional tone dalam perkembangan komitmen belajar merujuk pada berbagai perasaan/suasana hati yang terkait dengan penetapan keputusan/pilihan sampai pada tahap *implementasi* keputusan/pilihan tersebut. Dengan demikian siswa dapat dikatakan memiliki komitmen dalam belajar jika siswa tersebut telah mampu mengelola emosi pada saat mengambil keputusan, mengaplikasikan keputusannya hingga pada saat siswa mendapatkan hasil dari seluruh proses belajar yang telah dilakukan.

d. Identification with significant other

Tahap perkembangan komitmen dapat ditunjang oleh kemampuan peserta didik mengidentifikasi orang yang dianggap penting atau tokoh panutan dalam mengetahui sejauh mana tokoh tersebut mempengaruhi dirinya secara signifikan. (Aam Imaddudin, 2007:33). dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki komitmen belajar mendapatkan inspirasi pengembangan diri bukan, sebagai proses imitasi tokoh dari proses identifikasi tokoh panutan.

e. Projecting one's personal future

Proyek terhadap masa depan seseorang dalam pericemabnagan komitmen belajar adalah kemampuan peserta didik memproyeksikan/merencanakan masa depan, dan merancang berbagai aktivitas dalam jangka waktu tertentu dengan tetap konsisten dengan tujuan yang telah ditetapkan. (Aam Imaddudin, 2007:33) secara sederhana siswa memiliki komitmen belajar mampu merencanakan masa depannya termasuk dengan aktivitas pencapaiannya tujuan masa depannya.

f. Resistance to being swayed

Resistance terhadap goncangan dalam perkemabnagan komitmen belajar peserta didik menunjukkan bahwa apabila peserta didik memiliki komitmen yang tinggi tertiadap suatu prinsip atau tujuan tertentu, maka peserta didik akan memiliki daya tahan dan kekuatan mental yang mantap dan memiliki konsistensi dalam mencapai tujuan belajar yang telah dipilih. (Aaam Imaddudin, 2007:33). Dengan demikian siswa yang memiliki komitmen belajar ditunjukan dengan kompetensi dan kerjasama) dengan karakteristik simulasi (*representative realitas*). Jika kehidupan nyata disimulasikan secara kompetitif dan kooperatif maka permainan simulasi cenderung berkembang secara alamiah.

Kegiatan permainan simulasi dipandang dapat membantu mengembangkan potensi yang dimiliki individu diantaranya mampu mengembangkan rasa empati, mengembangkan keterampilan social, belajar membuat dan mengambil keputusan yang tepat untuk masa depan dan mengembangkan kemapuan *diri*. Hal ini senada dengan pernyataan Kottman, (1990) dalam Robert D. Myrick. (1993:117) menyatakan;

*"...simulation can also help group members develop empathy for others, develop social skills, explore their inner world with other, develop listening and attending skills, cooperate with other, learn decision-making skill, and develop the ability to observe both self and others"*¹.

Selanjutnya Husen dan Postletwaite (1988) dalam M. Ramli (2007:32) mengemukakan bahwa permainan simulasi memadukan karakteristik permainan (pemain, aturan, kompetisi dan kerjasama) dengan karakteristik simulasi (*representative realitas*).

Permainan simulasi memiliki ciri-ciri khas yang dapat membedakannya dari kegiatan lain. 1) Permainan simulasi

merupakan kegiatan yang menyenangkan, 2) Permainan simulasi merupakan kondisi tiruan (non literal) dari kondisi nyata (realistic condition), 3) Permainan simulasi bersifat spontan dan sukarela, 4) Permainan simulasi melibatkan peran aktif semua peserta, 5) Dalam permainan simulasi terdapat refleksi hasil permainan simulasi yang dapat diterapkan di kondisi nyata (realistic condition).

Berdasarkan pemahaman para ahli permainan simulasi dapat di definisikan sebagai bentuk kegiatan yang melibatkan aktivitas kognitif, efektif dan psikomotor dalam suasana yang menyenangkan dengan rekayasa lingkungan menyerupai kondisi nyata dalam suasana kelompok yang bertujuan.

3. Rasional Permainan Simulasi dalam Layanan Bimbingan dan Konseling

Permainan simulasi merupakan salah satu teknik yang digunakan oleh konselor dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling. Konseflor menggunakan permainan simulasi karena permainan simulasi mampu mengambil potensi positif dinamika kelompok dan memusatkan tenaga kelompok kepada tugas yang telah ditentukan atau konsep spesifik perubahan sosial yang diinginkan teknik permainan simulasi memanfaatkan aspek-aspek positif kesadaran afektif dan dinamika kelompok yang memungkinkan peserta dan kelompok berkembang melebihi diri mereka sendiri untuk memahami hakikat beberapa masalah sosial dan memberikan alat untuk merespon masalah-masalah tersebut.

Keuntungan penggunaan kelompok menurut Jacobs (Yusi Riska Yustiana, 2002:47) adalah membangkitkan diskusi dan partisipasi. Membantu memfokuskan topik atau isu, permainan kelompok membantu perpindahan satu fokus pada fokus lainnya, permainan dan latihan mempromosikan belajar serta mengembangkan tingkat partisipasi dan membantu anggota untuk santai dan senang.

Pemberian bantuan menggunakan cara kelompok dianggap efektif untuk mengembangkan perilaku baru yang diharapkan. dimiliki oleh individu perencanaan kegiatan harus merupakan hal yang disepakati bersama oleh seluruh anggota kelompok dengan berbagai tipe yang berbeda. Penggunaan teknik permainan harus tepat waktu disertai dengan instruksi yang jelas.

4. Tahapan-Tahapan Dinamika Kelompok Dalam Permainan Simulasi.

Permainan simulasi yang merupakan salah satu bentuk dari permainan kelompok tertentu perlu adanya perencanaan yang matang. Selain itu diperlukan juga pertimbangan apa keuntungan dibentuknya kelompok tersebut lalu bagaimana membentuknya dan sebagainya.

Dalam proses dinamika kelompok, jika diamati bagaimana anggota kelompok mengalami kehidupan fase, maka akan terlihat sebagai proses yang unik, yang akan dialami oleh semua anggota dalam rangka menuju kearah terbentuknya kelompok yang kohesif dan berfungsi untuk mencapai tujuan kelompok. ada beberapa ahli yang mengungkapkan tahap pembentukan suatu kelompok diantaranya Tuckman et al (Baderel Munir, 12:2001) yang mengidentifikasi tahap pembentukan kelompok melalui langkah-langkah forming, storming, dan performing.

a. Tahap Forming

Pada tahap ini setiap individu dalam kelompok melakukan berbagai penjajahan terhadap anggota lainnya mengenai

hubungan antara pribadi yang dikehendaki kelompok, sekaligus mencoba berperilaku tertentu untuk mendapatkan reaksi dari anggota lainnya. Bersamaan dengan tampilannya perilaku individu yang berbeda-beda tersebut, secara perlahan-lahan, anggota kelompok mulai menciptakan pola hubungan antar sesama mereka. Pada tahap pertama inilah secara berangsur-angsur mulai diletakkan pola dasar perilaku kelompok, baik yang berkaitan dengan tugas-tugas kelompok maupun yang *berkaitan dengan hubungan antara* pribadi anggotanya.

Pada tahap ini hubungan yang satu dengan yang lainnya masih terlihat kaku. Namun pada umumnya setiap individu senang memperlihatkan rasa akunya. Dalam kondisi yang masih diliputi kekakuan seperti ini, kelompok belum mampu menghasilkan prestasi kerja yang bermakna. Kondisi akhir yang diharapkan terjadi dalam fase ini adalah hilangnya kekuatan *dalam hubungan antar* pribadi.

b. Tahapan Storming

Pada tahap kedua dalam pembentukan kelompok ini, upaya memperjelas tujuan kelompok mulai nampak dengan peningkatan partisipasi peserta. Sadar atau tidak sadar, pada tahap ini anggota kelompok mulai mendeteksi kekuatan dan kelemahan masing-masing anggota kelompok melalui proses interaksi yang insentif, ditandai dengan mulai terjadinya konflik antara anggota kelompok. Salah satu ciri dari fase ini adalah dengan berbagai cara apapun anggotanya akan saling mempengaruhi satu sama lain.

Pada fase ini terlihat siapa anggota yang kuat dan siapa yang lemah, secara perlahan-lahan mulai terlihat karakteristik gaya kepribadian masing-masing anggota. Ada yang ingin menang sendiri, ada yang lebih suka mengalah, ada pula yang mudah tersinggung dan kecewa lantas menarik diri. Dalam fase ini semua anggota sudah mulai mengenal siapa dirinya dan siapa orang lain dalam kelompok, mulai terlihat siapa yang pantas diserahi tugas sebagai pemimpin kelompok, siapa pemikir, siapa pelaksana dan lain sebagainya, peran masing-masing mulai jelas.

Tahap storming atau pancaroba ini merupakan fase yang paling panjang perjalanan waktunya dalam proses pertumbuhan sebuah kelompok. Karena dalam fase ini melalui berbagai bentuk konflik dan kerjasama, munculnya kesadaran dan pemahaman setiap anggota kelompok tentang adanya aspek-aspek kepribadian yang unik dalam hubungan antar manusia. Seberapa jauh kemampuan anggota kelompok mengakomodir perbedaan tersebut, akan menentukan tinggi-rendahnya tingkatan efektivitas kelompok.

c. Tahap Norming

Dalam tahap ketiga ini, meskipun kelompok masih terjadi terus, namun anggota kelompok mulai melihat karakteristik kepribadian masing-masing secara lebih mendalam, sehingga lebih memahami mengapa terjadi perbedaan dan konflik, bagaimana berkomunikasi dengan orang-orang tertentu, bagaimana cara membantu orang lain dan bagaimana cara memperlakukan orang lain dalam kelompok. Dengan adanya pemahaman demikian, ikatan (cohes) dan rasa percaya (trust) serta kepuasan hubungan dan consensus diantara anggota kelompok dalam pengambilan keputusan meningkat, anggota mulai merasakan perlunya kesatuan pendapat mengenai perilaku yang boleh dan yang tidak boleh ditampilkan dalam pergaulan kelompok atau norms kelompok, agar kelompok bisa bekerja secara efektif dan efisien dalam memecahkan masalah yang dihadapi bersama.

Kondisi terakhir yang diharapkan dari pembentukan norma ini adalah terciptanya hubungan antara pribadi yang semula penuh dengan keraguan dan konflik berubah menjadi sarana untuk pemecahan masalah dan penyelesaian pekerjaan

kelompok, antara lain dengan adanya norma berperilaku yang disepakati bersama oleh anggota kelompok, baik lisan maupun tertulis, artinya seluruh anggota kelompok sudah tahu apa yang tidak boleh dan tidak pantas dilakukan dalam pergaulan kelompok sudah tahu apa yang tidak boleh dan tidak pantas dilakukan dalam pergaulan kelompok. Selain itu sudah jelas pula peran apa yang harus dimainkan oleh setiap anggota kelompok dalam penyelesaian pekerjaan kelompok. Dengan demikian kelompok akan berjalan secara fungsional dan sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

d. Tahap Performing

Pada tahap ini kelompok sudah dibekali dengan suasana hubungan kerja yang harmonis antara anggota yang satu dengan yang lainnya, norma kelompok telah disepakati, tujuan dan tugas kelompok serta peran masing-masing anggota telah jelas, ada keterbukaan dalam kelompok dan keluwesan dalam berinteraksi satu sama lain, perbedaan pendapat ditolerir, inovasi berkembang (ibid). dengan iklim kelompok seperti ini sinergi kelompok akan tercapai, sehingga kelompok mampu menampilkan prestasi kerja yang optimal, selanjutnya tahapan pelaksanaan permainan simulasi terdiri dari tahapan berikut ini:

(1) Tahap 1 : Orentasi peserta (pembinaan hubungan baik)

Orentasi peserta adalah proses pembentukan hubungan baik dalam sebuah kelompok (jorming) dan tahap pancaroba (stroming) untuk mewujudkan hubungan baik dalam sebuah *kelompok*. *Orentasi peserta ini didahulukan dengan menggunakan permainan yang bersifat peleburan dan penjajagan antara peserta (ice breaking games)*

(2) Tahap II: Orentasi Permainan Simulasi

Tahap ini merupakan tahap norming, yakni tahap pengembangan arah dan tujuan suatu kelompok sehingga akan tercapai kesepakatan *dalam diri anggota kelompok (siswa) untuk* melakukan apa dan bagaimana, pada tahap ini fasilitator memberikan penjelasan tentang:

- Tujuan permainan simulasi yang meliputi tujuan umum dan tujuan khusus permainan simulasi yang akan dilaksanakan secara singkat.
- Tata cara permainan simulasi secara umum yang meliputi secara memulai, melaksanakan dan mengakhiri permainan.
- Peran peserta dan peran fasilitator
- Prinsip-prinsip permainan simulasi yang meliputi prinsip sukarelaan, prinsip penghargaan, prinsip kerahasiaan dan prinsip menyenangkan.

(3) Tahap III: Pelaksanaan Permainan simulasi

Tahap ini masih termasuk dalam tahap norming. Pada tahap ini peserta mengikuti permainan simulasi dan fasilitator memberikan kesempatan kepada peserta untuk terlibat aktif sesuai dengan simulasi materi dalam permainan simulasi yang dilaksanakan. Selain itu fasilitator memberikan dorongan empatik dan penguatan kepada peserta pada saat permainan simulasi berlangsung.

(4) Tahap IV: Refleksi Permainan simulasi

Tahap ini termasuk tahap performing yakni suatu tahap anggota kelompok telah sampai pada suatu kondisi yang mampu mencapai tingkat produktivitas yang tinggi, efektif dan efisien. Pada tahap ini fasilitator membantu para peserta untuk

menyerap pengalaman dan wawasan yang diperoleh setelah mengikuti permainan simulasi dengan melakukan hal-hal berikut ini:

- (a) Memberikan kesempatan setiap peserta permainan simulasi untuk menjelaskan peran yang telah dimainkan.
- (b) Memberikan kesempatan setiap peserta permainan simulasi untuk menjelaskan masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan permainan simulasi dan penanganannya.
- (c) Memberikan kesempatan setiap peserta permainan simulasi untuk menjelaskan pelajaran yang diperoleh dari permainan simulasi yang telah diikuti.
- (d) Mengarahkan peserta permainan simulasi membahas proses pelaksanaan dan hasil permainan simulasi berkaitan permasalahan nyata yang akan diselesaikan.

(5) Tahap V: Pengakhiran permainan *Simulasi*

Pada tahap ini fasilitator mengakhiri kegiatan permainan simulasi disertai dengan mengemukakan kesepakatan tindakan yang akan dilakukan peserta dan kesimpulan hasil permainan simulasi serta memberikan penguatan atas kesepakatan tindakan peserta untuk mengembangkan komitmen belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Prabu Mangkunegara. (2002). Manajemen Sumber Daya Manusia. Perusahaan. Bandung. Rosda.
- Aam Imaddudin.(2008).Program Bimbingan dan Konseling Untuk Mengembangkan Komitmen Belajar Siswa Sekolah menengah Skripsi PBB FIP UPI.
- Abin Syamsudin Makmum. (2000). Psikologi Kependidikan Bandung Rosda.
- Agus Sunaryo.(2007). Wajib Belajar Tak Hanya Sekedar Partisipasi.(online). Tersedia:<http://www.tempointeraktif.com>.(19 September 2008).
- Ardan Sirojudin. (2007) Materi UN Bertambah.(Online). Tersedia . <http://ardansirojudin.com>. (27 September 2007)
- Baderel Munir.(2001).Dinamika Kelompok. Jakarta :Universitas Sriwijaya.
- Bruce jouce & Marsha Weil. (1985).Models of Teaching.New Deihi:Prentice-Hall of India Private Limited.
- Connecticut School Counselor Associal Iton (2000).Connecticut Comprehensive School Counseling Program .Connecticut:CSCA incorporation with CACES and CSDE.
- DH Blocher.(1974). Develompental Conseling.New York : John Willey & Sons.
- Dimiyati & Mudjiono. (2002) Belajar dan pembelajaran Jakarta :PT Rineka Cipta.

Dra. Chandra Affiandary, M.Si. adalah Dosen pada Jurusan Pendidikan Psikologi dan Bimbingan (PPB) FIP Universitas Pendidikan Indonesia.